

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini perkembangan *game* sangatlah pesat. Dalam perkembangannya, tidak hanya console *game* yang diminati, tetapi juga *PC game* bahkan online *game* pun juga semakin diminati sekarang dan berkembang sangat pesat. Namun, dari jenis game tersebut, *PC game* banyak dipilih sebagai aktivitas hiburan paling menyenangkan dan tidak banyak membutuhkan peralatan-peralatan yang harus dibeli seperti *console game* ataupun membutuhkan koneksi internet seperti *online game*.

*Game* sendiri memiliki banyak jenis, salah satunya yaitu *fashion game*. *Fashion game* banyak dimainkan di PC dan biasanya relatif mudah dimainkan karena identik dengan menyusun pakaian yang cocok pada model sesuai tema permainan. Meskipun biasanya hanya bertipe 2 dimensi dan terlihat monoton karena hanya tampilan gambar saja, seiring perkembangannya *fashion game* dibuat menarik dengan unsur tambahan seperti animasi dan suara, bahkan grafiknya pun juga dikembangkan ke 2,5 dimensi agar semakin menarik untuk

dimainkan. Melalui skripsi ini, dibuat game berjenis *fashion game* dengan tambahan animasi dan suara atau audio.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, diambil permasalahan yang terkait dengan game yang akan dibuat, yaitu:

1. Belum banyak jenis dari *puzzle game* yaitu yang bertema *game fashion* dan dibuat lebih menarik dengan tambahan animasi dan audio.
2. Dari game fashion yang berjenis *puzzle game* yang sudah ada, kebanyakan merupakan game flash atau dibuat dengan flash sehingga dibuat game fashion dengan menggunakan java.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam pembuatan game ini adalah:

1. Game berating E yaitu *Everyone* yang ditujukan untuk anak perempuan usia 6 sampai 10 tahun.
2. Untuk *oneplayer*.
3. Bertipe 2 dimensi, ada 3 level untuk masing-masing tema game dengan waktu dan skor untuk masing-masing level.

4. Terdapat bonus waktu jika pemasangan gambar tidak melebihi interval waktu tertentu, bonus skor tertinggi untuk pemasangan gambar yang memiliki nilai tertinggi serta bonus pemasangan serasi.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Membuat *game fashion* menggunakan J2SE yang berating E atau *Everyone*.